CLICK! KLASYKA

LEGENDARNE TYTUŁY NAJWIĘKSZE PRZEBOJE #23

Przedstawiamy kultową serię Alone in the Dark.



Ciemność! Widzę ciemność!

Choć na początku nikt – za wyjątkiem twórcy – w grę Alone in the Dark nie wierzył, stała się ona jedną z najważniejszych pierwszej połowy lat 90. Także dlatego, że zapoczątkowała gatunek, który do dziś dostarcza nam niemało emocji...

Obecnie **gracze utożsamiają gatunek survival horror z takimi tytułami, jak Resident Evil czy Silent Hill**, które cieszą się opinią najlepszych i najdłużej kontynuowanych serii tego rodzaju. Nie ma w tym nic dziwnego: kolejne ich części systematycznie podnoszą poprzeczkę, a co najważniejsze – każda z nich wprowadza mechanizmy rozgrywki i inne rozwiązania, dzięki którym cykle te można odkrywać na nowo. Szkoda, że produkcja, którą uznaje się za pierwszy survival horror w historii (z pewnym zastrzeżeniem, patrz: ramka „Home, Sweet Home"), nie miała aż takiego szczęścia...


Oj, coś on do ciebie niepodobny...

Od początku zresztą projekt ten miał kłopoty. **Gra powstała w głowie Fredericka Raynala, programisty i grafika zatrudnionego w firmie Infogrames**, który w wolnym czasie tworzył swój autorski silnik 3D. Podekscytowany potencjałem jego pierwotnej, prymitywnej wersji Raynal próbował namówić swoich pracodawców do wydania produkcji na nim opartej, ci jednak

CIEKAWOSTKI

- Według pierwotnych założeń pierwsza gra z serii miała być zatytułowana In the Dark i cała miała rozgrywać się w ciemnościach. Prezes firmy Infogrames, Bruno Bonnell, rozważał nawet takie rozwiązanie, w którym gracz może rozświetlić mrok, korzystając jedynie z posiadanych przez siebie zapałek. W liczbie trzech...
- Podczas tworzenia Alone in the Dark Frederick Raynal spotkał Yael Barroz, artystkę pracującą dla firmy Infogrames, która wkrótce potem została jego żoną.
- Przed premierą Infogrames zapowiedziało, że Alone in the Dark stanie się pierwszą grą


Ekran wyboru grywalnej postaci.




Czym chata bogata, tym rada...

Tym razem się udało! **Projekt zainteresował ówczesnego szefa firmy Infogrames, Brunona Bonnella, który tak bardzo zaangażował się w prace nad nim, że sugerował twórcom pomysły na fabułę i mechanizmy rozgrywki.** Ostatecznie jednak zwyciężyła wizja Fredericka Raynala (wtedy już głównego projektanta gry) i Huberta Chardota, poproszonego o pomoc scenarzystę z wytwórni filmowej 20th Century Fox, który wprowadził do historii wątki zapożyczone z prozy swojego ulubionego pisarza, H.P. Lovecrafta.

Z tym ostatnim wiąże się zresztą interesująca historia. Pierwotna wersja scenariusza w dużym stopniu opierała się na twórczości Lovecrafta i zarówno Raynal, jak i Chardot liczyli na to, że produkcję wesprze wydawnictwo Chaosium, posiadające prawa do dysponowania spuścizną amerykańskiego pisarza. Gra

nie wyrazili zainteresowania. Uznali, że kod programu jest na zbyt wczesnym etapie, a tego, co planuje Raynal, nie da się zrealizować. Ambitny programista nie poddał się jednak, lecz ze zdwojoną determinacją przysiadł nad klawiaturą i w połowie 1991 roku, wspierany przez kolegę z zespołu, Didiera Chanfraya, zaprezentował swoim przełożonym nową, finalną wersję engine'u.

z cyklu Virtual Dreams. Każda z nich miała bazować na tym samym silniku, ale prezentować inną fabułę, bohaterów itd. Pomysł ten szybko jednak upadł, ale jego ślad znaleźć można na części europejskich opakowań produkcji, na których widnieje logo Virtual Dreams.

- Gry z serii Alone in the Dark to jedne z nielicznych interaktywnych produkcji, w których wykorzystano muzykę operową. W momencie śmierci bohatera słychać poruszający motyw muzyczny, który melomanom znany jest jako „Vesti la Giubba" z opery „Pagliacci".
- Alone in the Dark można uznać za inspirację dla dwóch

Kto to zrobił?

Seria Alone in the Dark nie powstałaby, gdyby nie Frederick Raynal, programista i grafik urodzony w 1965 roku. Od dziecka fascynowała go elektronika. Gdy miał 12 lat, zapisał się na kurs korespondencyjny dotyczący właśnie tej tematyki, a kiedy nieco później kupił swój pierwszy komputer (ZX 81), doszedł do wniosku, że jego życiowym celem jest tworzenie gier.

Pierwszą z nich był Laser, który polegał na... wciskaniu jednego klawisza w momencie, gdy promień laserowy przelatujący przez cały ekran trafiał w umieszczony na nim kwadracik. To była produkcja amatorska, debiut profesjonalny zaś nosił tytuł Robix 500 i sprzedał się w nakładzie... 80 egzemplarzy. W 1988 roku Frederick nawiązał współpracę z francuską firmą Lacral i dla niej **napisał swój pierwszy hit, Popcorn, świetny klon klasycznego Arkanoida**, który przyniósł autorowi prawdziwą sławę. Niesiony na jej skrzydłach Frederick zatrudnił się w koncernie Infogrames, dla którego przygotował niezwykłą grę zręcznościowo-logiczną, Continuum. Gracz kierował trójwymiarowym obiektem, odbijającym się od ścian przestrzennego labiryntu w poszukiwaniu 16 zagubionych w nim kryształów. Pracując nad tym ostatnim tytułem, Raynal zaprogramował własny silnik 3D, który stał się podstawą serii Alone in the Dark.

Po opuszczeniu Infogrames Raynal założył własne studio, Adeline Software International, wraz z którym stworzył kolejnego klasyka, grę przygodowo-zręcznościową Little Big Adventure, która ukazała się w 1996 roku. Kolejne produkcje



Raynala to Time Commando, Little Big Adventure 2: Twinsen's Odyssey, Toy Commander i Toy Racer – wszystkie przyjęte dobrze przez graczy i recenzentów. Niestety **pierwsze lata XXI wieku nie były dla Raynala zbyt szczęśliwe**, bowiem zaangażował się w kilka projektów, które nie ujrzały światła dziennego (m.in. bardzo oczekiwaną Agarthę, survival horror na konsole Dreamcast). Obecnie Raynal szefuje firmie Ludoïd (http://www.ludoid.fr/), która według niepotwierdzonych informacji pracuje nad trzecią częścią Little Big Adventure.

miała nawet nosić tytuł nawiązujący w sposób bezpośredni do opowiadań mistrza „strasznej fantastyki", **Chaosium jednak nie zdecydowało się udostępnić studiu Infogrames stosownej licencji.** Zespół skupiony wokół projektu Alone in the Dark musiał więc zdać się na własne siły – wymyślono nową nazwę (tę, którą znamy jako ostateczną) i zmodyfikowano scenariusz, tak by nawiązywał on do opowiadań Lovecrafta w sposób niewymagający pozyskiwania praw. Podobno prace nad fabułą zajęły zespołowi dowodzonemu przez Raynala zaledwie trzy wieczory. To fakt o tyle ciekawy, że Alone in the Dark właśnie za opowiedzianą historię chwalony jest w pierwszej kolejności. **Gra ma dwóch bohaterów: detektywa Edwarda Carnby'ego i dziewczynę imie iem Emily.** Ona jest ku ynką Jeremy'ego Hartwooc ., właściciela dworku De ceto,

CIEKAWOSTKI

późniejszych gier przygodowych firmy Infogrames, tj. Shadow of the Comet i Prisoner of Ice. Obie ukazały się niedługo po premierze AitD i również korzystały z motywów zaczerpniętych z prozy H.P. Lovecrafta, która tak doskonale sprawdziła się w Samotnym w ciemnościach. W grze Fredericka Raynala znaleźć można dwie książki, które odwołują się do wydarzeń, użytych później przez twórców Shadow of the Comet (to historia Lorda Bole kine'a i jego wyprawy do mia eczka Illsmouth) i Prisoner of Ice (tom opisujący cały koncept Więźniów Lodu).

- Druga część serii doczekała się ciekawego bożonarodzeniowego dema. Nosiło


Aaaa! Ściga mnie wielka kaczkożaba.


Zapraszam do mojej piwniczki...

jednej z najwspanialszych posiadłości w Luizjanie. Carnby to detektyw wynajęty do skatalogowania precjozów (ze szczególnym uwzględnieniem pewnego fortepianu), które pozostawił po swojej samobójczej śmierci Hartwood. Niezależnie od wyboru postaci akcja zaczyna się tak samo: bohater wchodzi na teren posiadłości i zostaje w niej uwięziony. Teraz musi stawić czoła koszmarom, które dręczyły właściciela Derceto i doprowadziły do jego samobójstwa – przerażającym stworom powołanym do życia dzięki pradawnym obrzędom odprawianym przez ducha Ezejiala Pregzta, pirata okultysty.

Gra powstała dzięki staraniom ośmioosobowej ekipy dowodzonej przez Raynala. Choć nawet w 1992 roku był to zespół stosunkowo niewielki, efekt jego prac przerósł oczekiwania wszystkich – sprzedaż przyniosła kilka milionów franków zysku (wtedy nikt jeszcze nie słyszał o euro), co było zaskoczeniem zarówno dla głównego projektanta, jak i dla szefów firmy Infogrames, wydawcy Alone in the Dark. Z tego „szoku" jako pierwsi otrząsnęli się ci drudzy (wiadomo – bossowie...) i **zgodnie z maksymą „kuj żelazo, póki gorące" zlecili produkcję kontynuacji, która miała się ukazać**

ono tytuł Jack in the Dark, An Interactive Christmas Adventure i zawierało krótką przygodę z Grace Saunders w roli głównej. Dziewczynka trafia w niej w noc Halloween do sklepu z zabawkami, w którym musi uratować św. Mikołaja przed pajacykiem z pudełka. Tę wersję można było ściągnąć z Internetu za darmo (pomijając wysokie wówczas koszty połączeń) w okresie gwiazdki 1993 roku, pojawiła się również jako materiał dodatkowy w późniejszych reedycjach Alone in the Dark 2.

■ Jeśli uda ci się gdzieś znaleźć – np. na jednej ze stron ze starymi grami – Alone in the Dark 2, może się okazać, że mimo najlepszych chęci nie będziesz w stanie ukończyć



H.P. Lovecraft

H.P. – czyli Howard Philips – **Lovecraft to amerykański pisarz** urodzony 20 sierpnia 1890 roku, który ducha wyzionął 47 lat później, 15 marca 1937. Uważany jest za „wynalazcę" gatunku literatury, który można by określić mianem kosmicznego horroru. W jego powieściach świat jest tworem pradawnych istot z innego wymiaru, w rękach których ludzie są tylko pozbawionymi woli zabaweczkami. **Największe osiągnięcie Lovecrafta to cykl „Cthulhu Mythos"**, seria opowiadań opartych na tej samej mitologii, pełnej dawnych, okrutnych bóstw, takich jak Cthulhu, Yig czy Shub-Niggurath. Warto wiedzieć, że system ten tworzył nie tylko Lovecraft, ale także grupa skupionych wokół niego pisarzy, m.in. Clark Ashton Smith, Robert Bloch, Frank Belknap Long, Henry Kuttner oraz „ojciec" Conana, Robert E. Howard.


Stuku, stuku, stuku. Redaktor Clicka pracuje nad kolejną książeczką...

w czasie nie dłuższym niż rok. I tu zaczęły się kłopoty...

Podpisując kontrakt z Infogrames, Raynal nie przewidywał, że kiedyś wykuje dzieło, które okaże się aż tak popularne. Dlatego jego kontrakt nie zawierał klauzuli pozwalającej mu uczestniczyć w zyskach stworzonych przez siebie gier. Frederick mógł więc przyglądać się listom sprzedaży, na których Samotny w ciemnościach rządził, ale jedyne, co z tego widoku czerpał, to... satysfakcja. Wraz z oczekiwaniami wydawcy, wymuszającego pośpiech w pracach nad sequelem, sprawiło to, że **Raynal stracił wiarę w branżę i kooperację z Infogrames. Dlatego rozwiązał umowę i odszedł z firmy.** Pociągnął za sobą dużą część zespołu, wraz z którą założył później własne studio, Adeline Software (więcej w ramce „Kto to zrobił?").

Niestety biznes to biznes i dlatego wydawcy Alone in the Dark nie przejęli się zbytnio rozterkami Raynala. Uznali, że kolejną odsłonę serii będą w stanie stworzyć bez niego i przyznać trzeba – choć to dość smutne – iż wcale się nie przeliczyli. **Druga część Alone in the Dark (z 1994 roku) uważana jest przez wielu za najlepszą w cyklu**, między innymi dlatego, że w niej scenariusz nabrał rozmachu, a zabawa była dłuższa i bardziej rozbudowana. Tym razem Edward Carnby (od tego momentu wiadomo już, że to

CIEKAWOSTKI

tej produkcji. Dlaczego? Zastosowano w niej dziś już rzadkie, a kiedyś całkiem popularne rozwiązanie techniczne: szybkość działania niektórych sekwencji zależy od częstotliwości, jaką taktowany jest zegar procesora. W Alone in the Dark 2 są to m.in. fragmenty, które wymagają od gracza wykonania określonej czynności we właściwym momencie. Ponieważ jednak dzisiejsze komputery są tak szybkie, odpowiednia reakcja jest poza zasięgiem ludzkich możliwości. Rozwiązanie? Aby ukończyć grę, należy wykorzystać jeden z programów spowalniających procesor, np. Mo'Slo.

- Alone in the Dark 2 był jedną z gier, które poruszyły

on jest głównym bohaterem całego cyklu, powracającym w kolejnych jego odsłonach) próbuje rozwikłać zagadkę zaginięcia dziewczynki, Grace Saunders. Trop prowadzi do gmaszyska o nazwie Hell's Kitchen, które służy za siedzibę bossów przestępczego półświatka. Na miejscu okazuje się, że gangsterzy to w rzeczywistości... duchy piratów, którzy całkiem niedaleko mieli swoją kryjówkę.



Witamy w Slaughter Gulch. Liczba mieszkańców: 0.


Krówko, co ci się stało?



„strażników moralności". Tuż po premierze o jego skandalicznej zawartości pisały angielskie gazety, z lubością cytując inspektora policji z hrabstwa South Yorkshire, który ze znawstwem straszył rodziców: „Ta gra jest chora. Dzieciom należy zabronić jakiegokolwiek z nią kontaktu. Może je wystraszyć, uszkodzić ich proces myślowy, na całe życie pozbawić poczucia bezpieczeństwa". Nie mówcie potem tylko, że was nie ostrzegaliśmy...

Engine pierwszego Alone in the Dark wykorzystany został we wszystkich częściach serii i w jednej grze wydanej poza nią. Była to produkcja zatytułowana Time Gate: Knight's Chase, która ujrzała światło dzienne w 1996 roku.

Home, Sweet Home

Alone in the Dark to pierwsza gra survival horror, która wprowadza rozwiązania do dziś będące wyznacznikiem gatunku, m.in. przedstawianie akcji z perspektywy trzeciej osoby, ze statycznymi ujęciami pokazującymi kolejne lokacje; wykorzystanie w fabule wątków paranormalnych, mistycznych lub satanistycznych; taką konstrukcję zabawy, w której bohater musi stawić czoła wyzwaniu, korzystając z ograniczonych zasobów np. amunicji czy apteczek. Tę formułę do mistrzostwa doprowadzili później twórcy serii Resident Evil (zespół kierowany przez Shinjiego Mikami) oraz Silent Hill (studio Team Silent, stanowiące część japońskiego koncernu Konami).

Warto jednak dodać, że przed Alone in the Dark powstawały już gry, które straszyły w podobny sposób, a jedynie wyglądały inaczej ze względu na ograniczenia starych komputerów i konsol. Pierwszą z nich była wydana na Atari 2600 produkcja zatytułowana Haunted House z 1982 roku – tam gracz odkrywał zakamarki posiadłości Zachary'ego Gravesa. O ile jednak Haunted



House nie miało większego wpływu na późniejsze survival horrory, tak wydany w 1989 roku Sweet Home (dostępny niestety tylko na konsole NES, wyłącznie w Japonii) był źródłem, z którego inspirację czerpali szczególnie twórcy serii Resident Evil. Ciekawostką jest fakt, że była to rzecz oparta na motywach japońskiego kinowego horroru o tym samym tytule, którego trailer wykorzystywany był również do reklamowania gry.

Alone in the Dark 2 zmienił nieco rozgrywkę oryginału. O ile w pierwszej grze chodziło głównie o to, by rozwiązywać zagadki i unikać walki, druga część cyklu jest już dużo bardziej zręcznościowa, a okazji do postrzelania jest zdecydowanie więcej. **Nowinką są również sekwencje, w których gracz przejmuje kontrolę nad Grace Saunders** – dziewczynka nie może korzystać z broni, dlatego walczy z piratami Jednookiego Jacka, zastawiając na nich pułapki, przypominające te, które konstruował bohater filmu „Kevin sam w domu". Podobne fragmenty zostały również wykorzystane w samodzielnej produkcji Jack in the Dark, An Interactive Christmas Adventure, o której więcej piszemy w „Ciekawostkach".



Uważaj! Pod dywanem jest zapadnia!

To, co udaje się raz, nie zawsze musi się udać po raz kolejny – a świetnym na to dowodem jest Alone in the Dark 3. Choć ta wydana w 1995 roku produk-


Teleport? Na Dzikim Zachodzie?

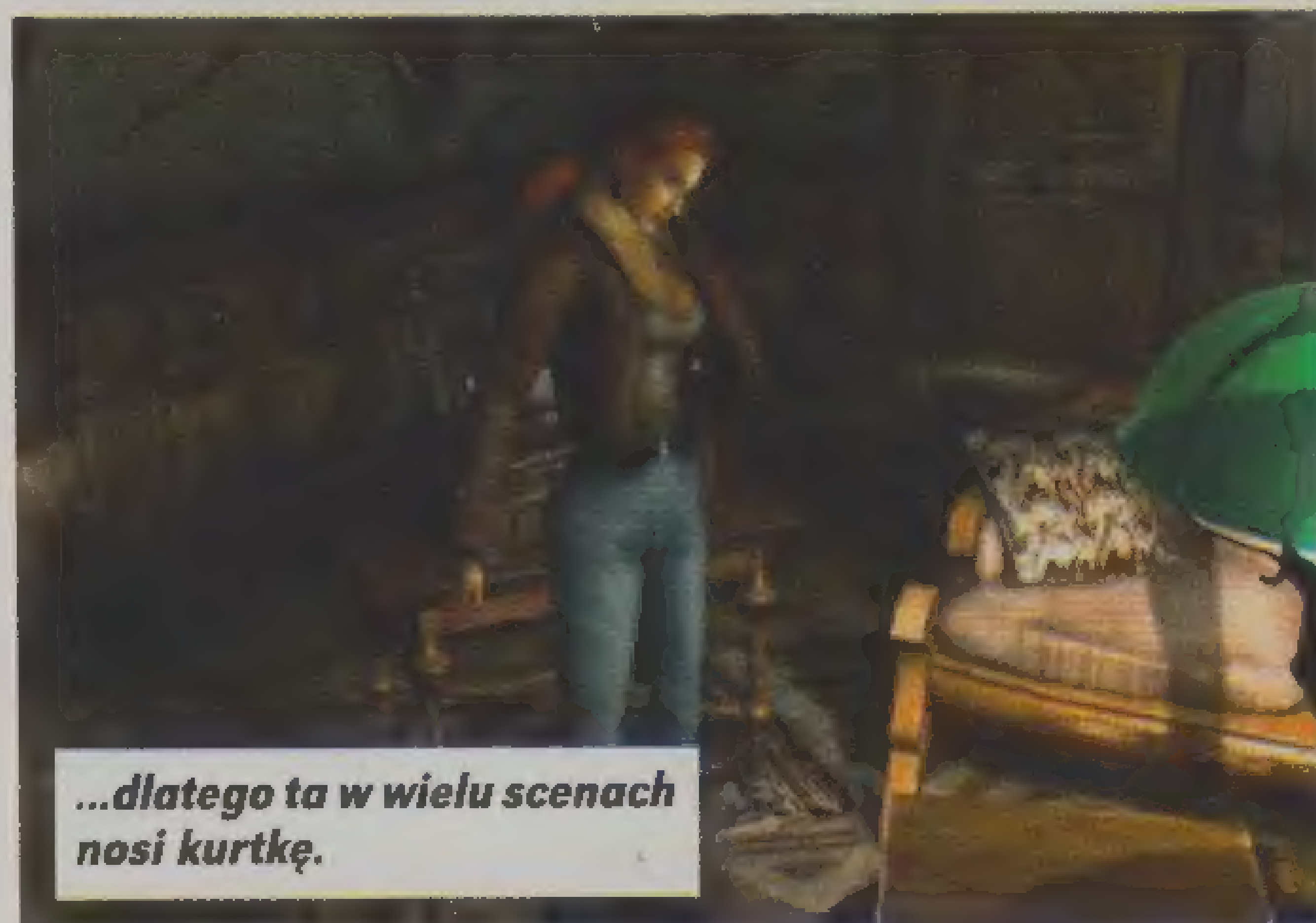

Ryzykant...

cja osiągnęła całkiem przyzwoite wyniki sprzedaży i generalnie spodobała się graczom i recenzentom, okazała się rzeczą całkowicie wtórną, której twórcy nawet nie próbowali wprowadzić do zasad rozgrywki żadnych modyfikacji. Oryginalne są jedynie scenerie, w których toczy się akcja – tym razem Edward Carnby trafia na Dziki Zachód, gdzie musi stawić czoła... kowbojom zombi. Wszystko dzieje się w położonym na pustyni Mojave miasteczku Slaughter Gulch, w którym zaginęła ekipa filmowa pracująca nad westernem. Pod koniec gry okazuje się, że pojawienie się duchów ma związek z... promieniowaniem radioaktywnym. Brzmi jak scenariusz kiepskiego, niskobudżetowego filmu klasy B? I tak niestety wygląda też w istocie – Alone in the Dark 3 to najsłabsza odsłona całego cyklu, która powstała tylko po to, by wykorzystać niesłabnącą popularność jego dwóch pierwszych części. Niski poziom trójki sprawił jednak, że na pewien czas o tytule tym zapomniano – a na to, by koszmar powrócił, fani Alone in the Dark musieli czekać aż siedem lat!

Nowy koszmar...

Siedem lat musieli czekać fani Alone in the Dark na premierę kolejnej części ich ulubionej serii. Czy siódemka okazała się dla nich szczęśliwa?


Niektórzy gracze narzekali, że Aline jest zbyt sexy...


...dlatego ta w wielu scenach nosi kurtkę.

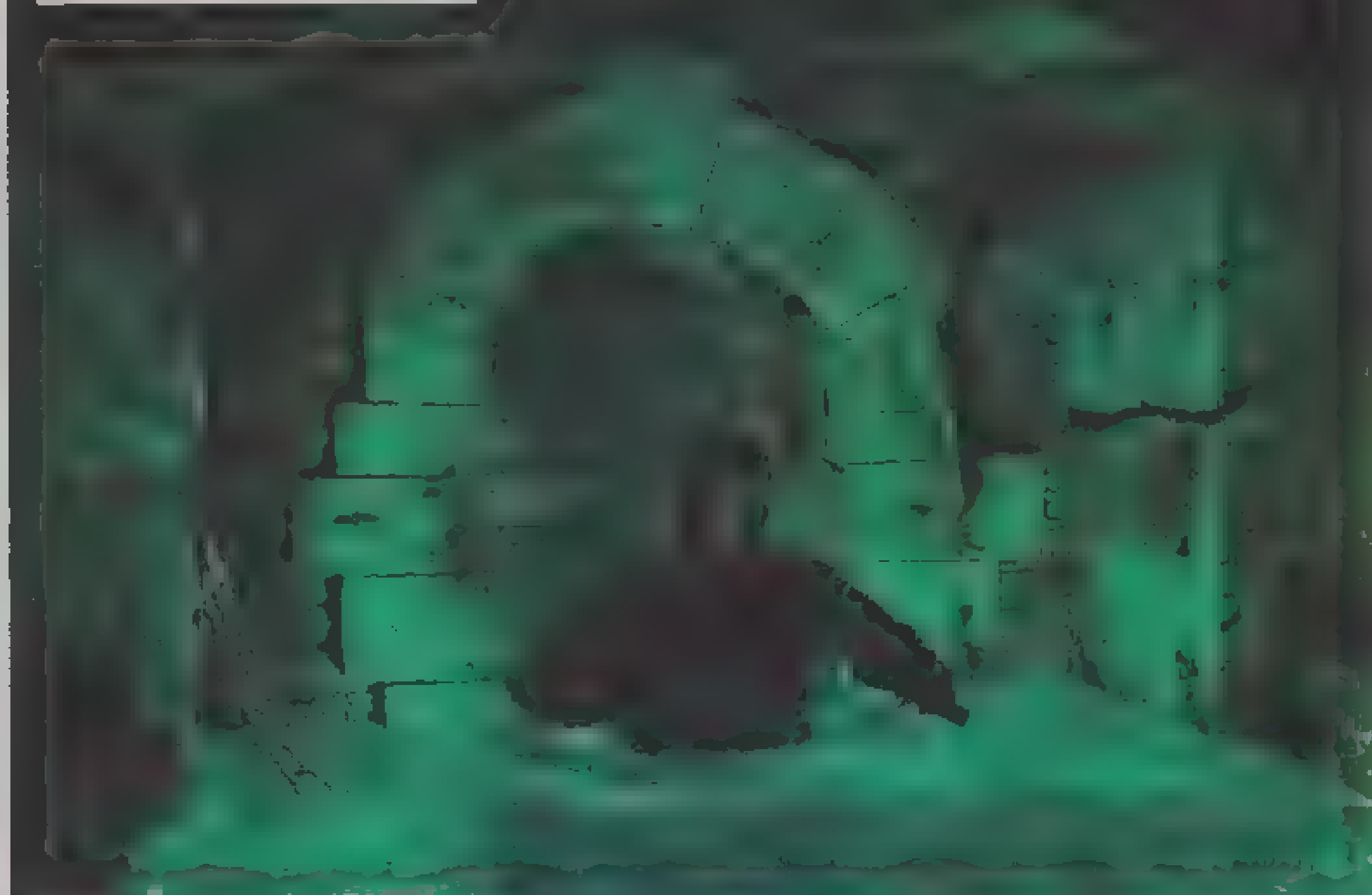
Popularność pierwszych trzech części Alone in the Dark seria zawdzięczała nowatorskiemu podejściu do gatunku gier zręcznościowo-przygodowych, w wyniku czego narodził się nowy rodzaj rozgrywki – survival horror. Fani mieli więc prawo oczekiwać, że kolejna jej odsłona, tym bardziej że wydana po niemałej przerwie, po raz kolejny zrewolucjonizuje rynek.

Tak się jednak nie stało. Choć **The New Nightmare jest pod wieloma względami udane, to mimo prób ostatecznie nie wnosi do serii niczego naprawdę nowego**, a jeśli już czymś zaskakuje, to są to pomysły niedopracowane. Świeża – w porównaniu z oryginalną trylogią Alone in the Dark – jest tylko oprawa wizualna, ale ponieważ gra ukazała się równocześnie na PC i konsole (PlayStation 2 oraz Dreamcast), a wydawca chciał ograniczyć wydatki na produkcję, jakość grafiki została dostosowana do mocy najsłabszej z tych platform. W efekcie wersję przeznaczoną na komputery uruchomić można wyłącznie w rozdzielczości 640 x 480, podczas gdy inne wypuszczane na rynek w tamtym czasie hity pozbawione były takich limitów. Ponadto w The New Nightmare zastosowano konsolowy system zapisywania stanu gry, który był nie do przyjęcia dla posiadaczy PC – save'a można było zrobić w dowolnym

Kto to zrobił?



Wyprodukowanie kolejnej części Alone in the Dark koncern Infogrames powierzył paryskiej firmie Darkworks, która w tym roku obchodzi akurat dziesięciolecie istnienia. Studio zostało założone przez weterana francuskiej branży gier, Guillaume'a Gourauda (wcześniej m.in. w Cryo) i jego kolegę Antoine'a Villette'a, a The New Nightmare było pierwszym projektem zespołu. Po czwartym Alone in the Dark ekipa Darkworks stworzyła jeszcze jedną rzecz, również survival horror, zatytułowany Cold Fear, obecnie zaś pracuje nad trzecią produkcją, dla wielkiego – choć jeszcze nieujawnionego – wydawcy.



Nie wychodź z domu bez latarki i gnata!

momencie, ale po jego wczytaniu gracz co prawda trafiał do ostatniej odwiedzonej w poprzedniej sesji lokacji, natomiast wszystko, co zdążył w niej wykonać (wygrać walki z przeciwnikami, użyć znajdujących się w niej obiektów), należało powtórzyć.

Czwarty Alone in the Dark trafił też na czas, w którym na rynku znaleźć można było wiele innych tytułów należących do gatunku survival horror. Tradycyjne, pozbawione nowatorskich rozwiązań **The New Nightmare pozostało w cieniu bardziej popularnych wtedy produkcji, jak choćby wydana nieco wcześniej Resident Evil: Veronica.** Mimo to warto wrócić do tej części Samotnego w ciemnościach, bo to solidna gra, która naprawdę potrafi przestraszyć. A przy tym zawiera kilka pomysłów na odświeżenie serii, które tutaj nie do końca wypaliły, ale ich potencjał został dostrzeżony i ma zostać wy-

Uwe w ciemnościach

Choć film „Alone in the Dark" (w Polsce „Alone in the Dark: Wyspa cienia"), wyreżyserowany przez kultowego Uwe Bolla (uznawanego przez wielu za najgorszego reprezentanta swojego fachu na świecie), trafił na ekrany kin w 2005 roku, a więc cztery lata po premierze The New Nightmare, nawiązuje do pewnych wątków z gry, a kilka z nich nawet rozwija (np. historię agencji Biuro 713). Również jego **scenariusz w ogólnych założeniach przypomina fabułę wymyśloną przez studio Darkworks.**

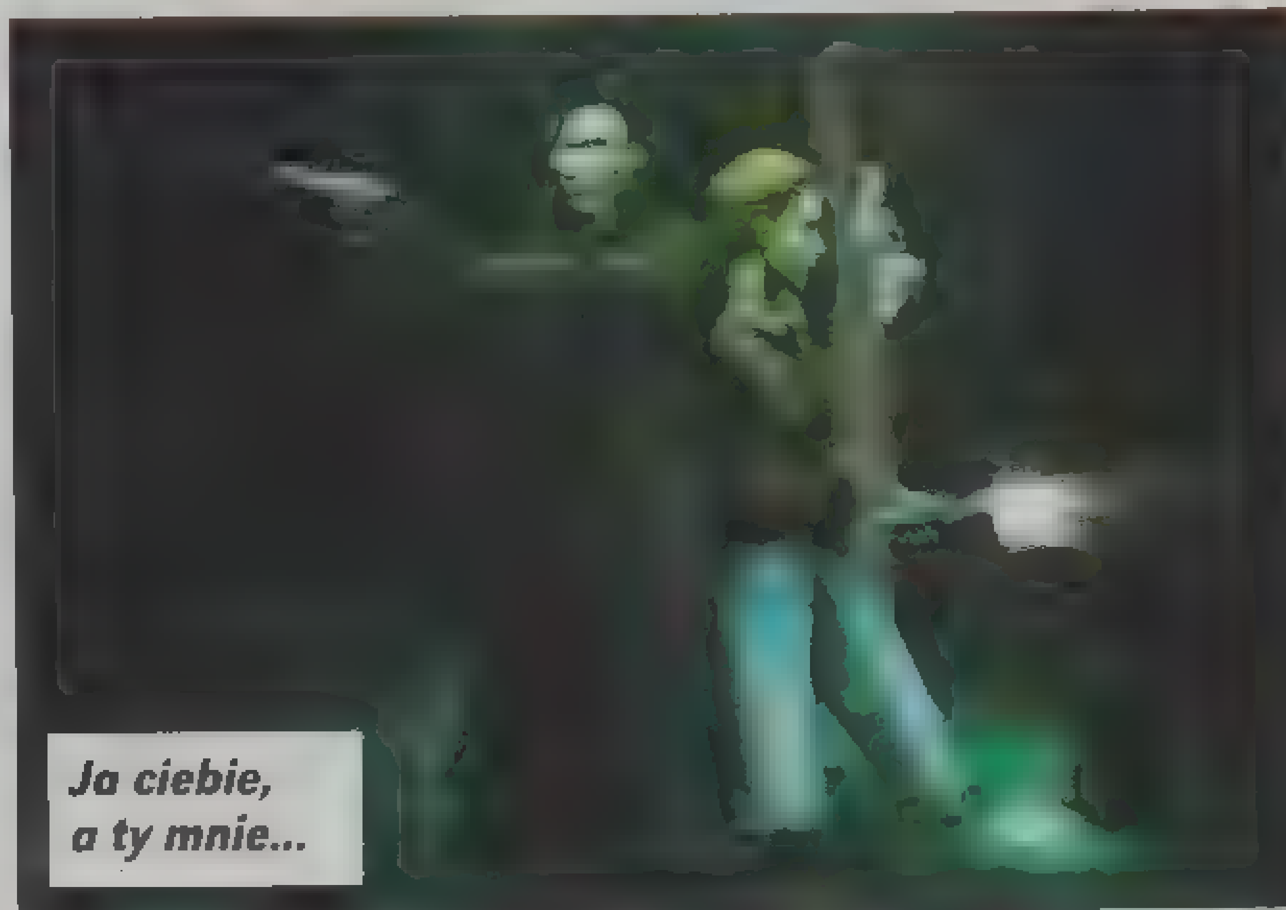
Głównym bohaterem filmu jest oczywiście Edward Carnby, w którego wcielił się Christian Slater. Partneruje mu Tara Reid, odtwórczyni roli Aline Cedrac. Ich postacie różnią się jednak od pierwowzorów z gry – Edward posiada nadludzkie umiejętności, dzięki którym potrafi „wyczuć" (niczym Spider-Man) wszelkie formy paranormalnej aktywności, a także wykonywać akrobacje zbyt skomplikowane dla zwykłych śmiertelników. **Aline pozbawiona jest takich talentów, okazuje się natomiast, że jest to... była dziewczyna Edwarda.**

Fabuła zabiera tę dwójkę na Shadow Island, gdzie Ed i Aline próbują rozwiązać zagadkę zaginionego plemienia Abkani. Na miejscu odkrywają istnienie portalu łączącego rzeczywistość z alternatywnym wymiarem, z którego do naszego świata przedostają się przerażające stwory o nazwie Xemos.

Z ciekawostek dotyczących filmu warto wymienić jedną. Rozpoczyna go sekwencja napisów początkowych, przedstawiających tło fabularne „Alone in the Dark", która zasłynęła ze względu na swoją długość. Zajmuje ponad półtorej minuty, zawiera mnóstwo niezbyt przydatnych, szczegółowych informacji, a cały tekst jest czytany przez Blaira Ericksona, twórcę jednej z pierwszych wersji scenariusza obrazu kinowego. Sam Erickson nie przyznaje się do „Alone in the Dark", a po zakończeniu zdjęć wiele razy publicznie krytykował Uwe Bolla za zmiany w fabule. Początkowo mogło się zdawać, że miał rację – choć produkcja filmu kosztowała 20 milionów dolarów, w pierwszym okresie rozpowszechniania zarobił on zaledwie nieco ponad

korzystany w kolejnej, nadchodzącej odsłonie cyklu (patrz: str. 15).

Pierwszy z nich to **przeniesienie akcji z lat 30. XX wieku do współczesności.** Strachy w teraźniejszości mocniej oddziałują na graczy niż historie sprzed niemal ośmiu dekad. Oczywiście trudniej uwierzyć w pojawienie się mocy nadprzyrodzonych w erze mobilnych komputerów, Internetu i globalnego ocieplenia niż w ich obecność w opuszczonym kolonialnym dworku w początkach minionego stulecia, ale klimat gry na pewno na tym zyskuje.



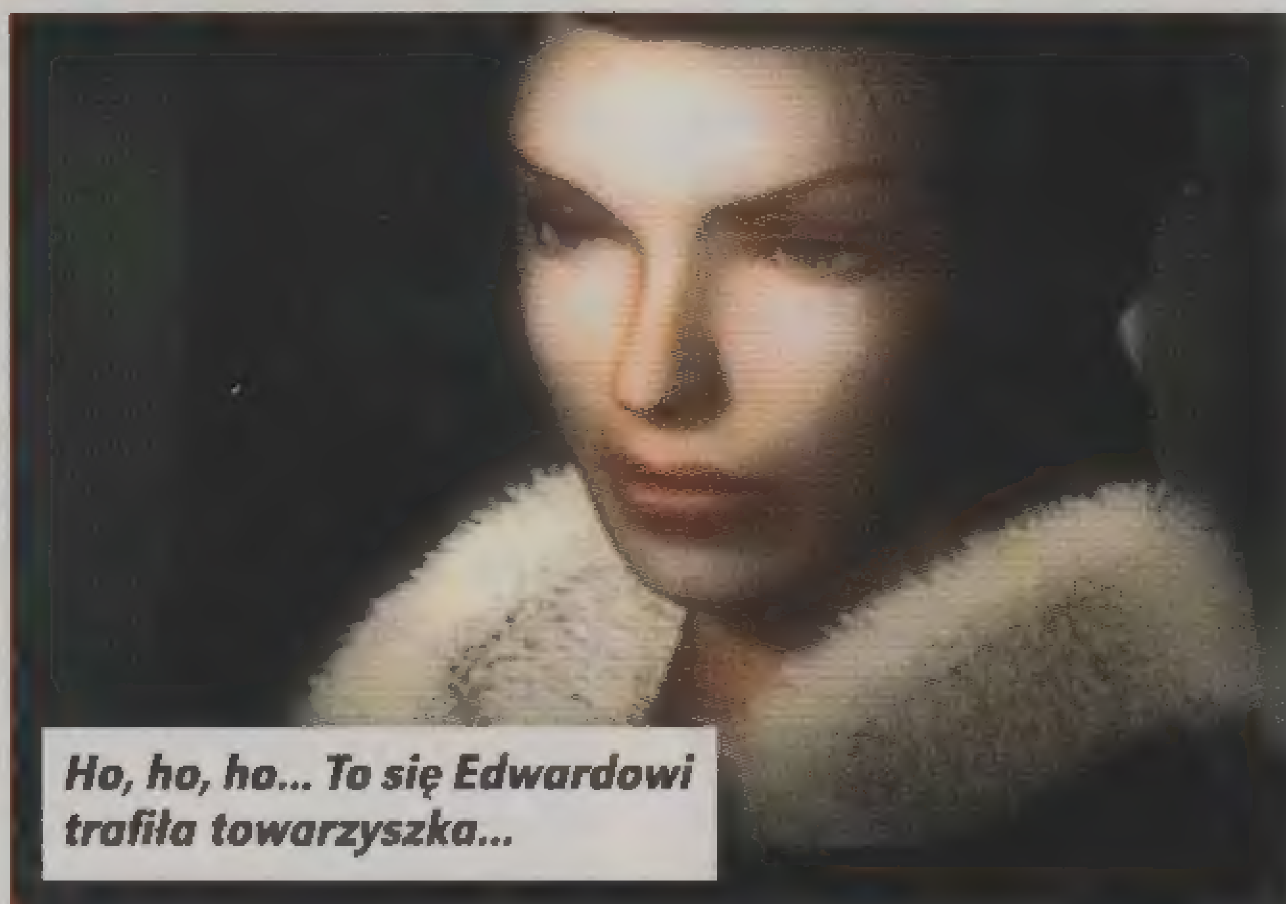
Ja ciebie, a ty mnie...

Fabuła The New Nightmare jest następująca: dwójka bohaterów, Edward Carnby i Aline Cedrac, leci samolotem (który później oczywiście rozbija się w niewyjaśnionych okolicznościach) w stronę Shadow Island, wyspy położonej u brzegów USA, na wysokości stanu Maine. Edward, członek tajnej organizacji Biuro 713 zajmującej



2 miliony i w kinach poniósł sromotną porażkę. Drugie życie dała mu jednak edycja DVD (reklamowana jako nieocenzurowana wersja reżyserska), która przyniosła do tej pory niemal 60 milionów zielonych, a przez kilka tygodni okupowała nawet pierwsze miejsce na niemieckiej liście najlepiej sprzedających się filmów na DVD.

To już jednak stare dzieje – kilka miesięcy temu zakończono prace nad „Alone in the Dark II". Tym razem Uwe Boll był już tylko producentem, reżyserią zajęli się Peter Scheerer i Michael Roesch, a w rolach głównych wystąpili: Rick Yune, Rachel Specter, Lance Henriksen, Bill Moseley i Danny Trejo. Tym razem Ed Carnby i jego Biuro 713 będą próbowali pochwycić groźną i uzbrojoną (w zaklęcia...) czarownicę Elisabeth Dexter. **Premiera jeszcze w tym roku!**



Ho, ho, ho... To się Edwardowi trafiła towarzyszka...

się badaniem zjawisk nadprzyrodzonych, zmierza tam w celu rozwiązania zagadki śmierci swojego przyjaciela, Charlesa Fiske'a, którego ciało znaleziono na wyspie kilka tygodni wcześniej. Jak się okaże, Fiske pracował nad sprawą tajemniczych kamiennych tabliczek stworzonych przez członków indiańskiego plemienia Abkani, które zamieszkiwało Shadow Island. Tabliczki chce zbadać również Aline, młoda pani archeolog, która jednak – w przeciwieństwie do swojej koleżanki po fachu, Lary Croft – zamiast na walkę stawia na rozwiązywanie problemów przy użyciu intelektu.

A zdolność do logicznego łączenia faktów bardzo się jej przyda. **Fabuła The New Nightmare podzielona jest na dwa wątki, które można rozgrywać oddzielnie.** Nieco krótszy scenariusz przeznaczony dla Edwarda Carnby'ego stawia wyzwania, które wymagają od niego refleksu, celnego oka i umiejętności posługi-

Chcę to mieć!



Alone in the Dark: The New Nightmare ukazał się w Polsce pod tytułem Alone in the Dark: Koszmar powraca. Grę można kupić w serii eXtra Klasyka neXt w cenie 19,99 zł. Uwaga: warto się pośpieszyć, bowiem CD Projekt wprowadza na rynek nową edycję eXtra Klasyki i stare wydania tej kolekcji szybko znikają z półek.



Nowatorska metoda walki z kornikami – naświetlanie.

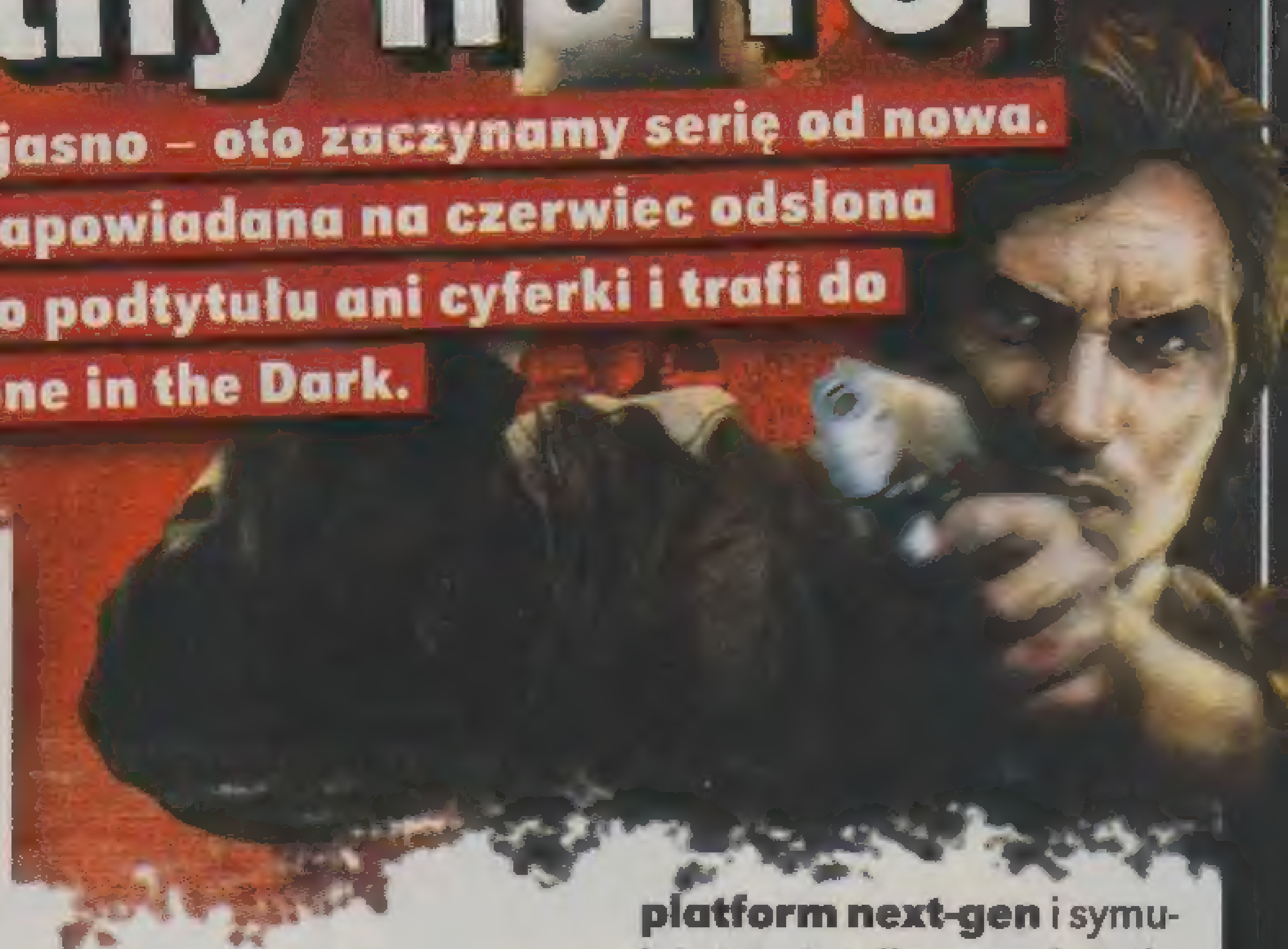
wania się bronią palną. Jak przystało na survival horror, amunicja, którą dysponuje bohater, jest oczywiście ograniczona, ale kiedy grasz Carnbym, okazji do postrzelania będzie dużo więcej, niż gdy wybierzesz Aline. Scenariusz dla tej drugiej postaci jest dłuższy, nieco ciekawszy i stawiający przede wszystkim na główkowanie. Dzięki temu w jednej grze dostaliśmy dwa wyraźnie oddzielne rodzaje rozgrywki.

Inne – poza osadzeniem akcji we współczesności – rozwiązanie, które w The New Nightmare wykorzystane zostało do budowania napięcia, a użyte zostanie również w kolejnej odsłonie cyklu, to zabawa ze światłem i cieniem oraz intensywne wykorzystanie latarki jako mechanizmu rozgrywki. **Na pudełku z grą można zresztą przeczytać, że zawiera ona „advanced flashlight technology"**, co można przetłumaczyć jako „zaawansowaną technologię latarkową". Czwarty Alone in the Dark był jedną z pierwszych produkcji, które w realistyczny sposób generowały w czasie rzeczywistym właściwe oświetlenie lokacji przez snop światła padający z latarki, a było to osiągnięcie o tyle duże, że tła wykorzystane w grze wykonane są w technice 2D, podczas gdy sam bohater i wszystkie powiązane z nim przedmioty (w tym także latarka i jej światło) to już obiekty trójwymiarowe.

Gdyby twórcy The New Nightmare mieli nieco więcej czasu i swobody (np. w kwestii przygotowania różnych wersji na różne platformy), mogliby z większą odwagą spróbować odmienić cykl Alone in the Dark. Niestety i jednego, i drugiego zabrakło, a w efekcie **czwarty Samotny... to tylko jeden z wielu reprezentantów gatunku survival horror, może nie gorszy, ale i nie lepszy niż inne „straszne" gry.** I nawet jeśli starczyło to, by fiński zespół Sinergy umieścił na swoim albumie Suicide By My Side piosenkę Shadow Island inspirowaną tą produkcją, a ona sama znalazła ponad milion nabywców na całym świecie, to jednak po długo oczekiwanej nowej części tak historycznej serii gracze mieli prawo spodziewać się więcej...

Ambitny horror

Atari stawia sprawę jasno – oto zaczynamy serię od nowa. To dlatego kolejna, zapowiadana na czerwiec odsłona cyklu nie ma żadnego podtytułu ani cyferki i trafi do sprzedaży jako... Alone in the Dark.



Od czasu premiery The New Nightmare wiele się zmieniło. Na rynku pojawiły się nowe platformy interaktywnej rozrywki; fani survival horrorów mieli okazję zachwycić się fantastyczną grą Resident Evil 4, która wywróciła do góry nogami zasady gatunku; a koncern Infogrames, wydawca wszystkich dotychczasowych produkcji z cyklu Alone in the Dark, przyjął nazwę Atari. By znaleźć dla siebie miejsce **w tej zupełnie odmienionej rzeczywistości, seria wymyślona ponad piętnaście lat temu przez Fredericka Raynala również musi się zmienić.** Jak?

Dokładniej pisaliśmy o tym w poprzednim wydaniu Clicka, w obszernej zapowiedzi wyjawiającej większość sekretów tej produkcji, a do tematu wrócimy też w jednym z najbliższych numerów, kiedy to pełna wersja gry trafi w nasze ręce. Alone in the Dark, nad którym pracuje (a właściwie kończy pracować) francuskie studio Eden Games (twórcy... ścigałki Test Drive Unlimited), to **tytuł przeznaczony dla dorosłych, a więc dużo ostrzejszy w przedstawianiu potworności kryjących się w ciemnościach.**

To także produkcja, która zrywa z konwencją oryginału, np. w dużej części rozgrywa się na otwartej przestrzeni (a dokładniej w szczegółowo odwzorowanym Central Parku), pozwala bohaterowi na kierowanie pojazdami (są w niej nawet sekwencje tylko „jeżdżone"). Poza tym wprowadza do gatunku pomysły rewolucyjne, takie jak możliwość przeskoczenia dowolnego fragmentu scenariusza. Nowy **Alone in the Dark korzysta również z mocy platform next-gen** i symuluje już nie tylko snop światła z latarki, ale i szereg innych zasad fizyki (np. rozprzestrzenianie się ognia, przewodzenie elektryczności) oraz złożone zachowania przeciwników kierowanych przez algorytmy AI.

Zdaje się więc, że najnowsza odsłona cyklu sprosta oczekiwaniom, a ma na to tym większe szanse, że najsilniejsze konkurencyjne tytuły – piąte części serii Silent Hill i Resident Evil – ukażą się co najmniej pół roku później. To dlatego David Gardner, **prezes firmy Infogrames stwierdził w jednym z niedawnych wywiadów, że liczy na sprzedaż gry na poziomie „dwóch-trzech milionów egzemplarzy".** Czy jego oczekiwania się spełnią, przekonamy się już wkrótce!

KONKRETNE PYTANIA!

MAMY DO WYGRANIA 10 ZESTAWÓW GIER

ALONE IN THE DARK: KOSZMAR POWRACA I ALONE IN THE DARK





Aby wziąć udział w losowaniu nagród, odpowiedz na pytanie:

Jak nazywa się główny bohater serii Alone in the Dark?

A Zeds Dead
B Can Canary
C Edward Carnby

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.AITD.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer **7265**! Koszt wysłania SMS-a to 2,44 zł brutto (2 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **2 czerwca 2008 r.**

Fundatorem nagród jest CD PROJEKT www.gram.pl

KLASYCZNE NAGRODY!